How to / Trackmania / Modifying environments

Author : Tamonte & Firefly (Translations: NicoG60 , MindXperience , tramantana)

LAST PAGE PAGE 1 2

Part 3: Groupe de travail sur les fichiers de "Mood"

Les fichiers de ce dossier sont très importantes car elles peuvent changer radicalement l'aspect d'un mod avec peu de travail. A quoi vont ressembler les environ.

Le ciel

SkyColor.tga (256x256 pixels)

Vous avez deviné, c'est le fichier où vous pouvez changer la couleur du ciel.

Vous avez quand meme quelques limitations

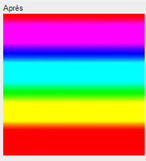
→ Le fichier représente une bande horizontale du ciel, et non tout le ciel.

→ Cela signifie que la couleur en haut et en bas de l'image se poursuivra en haut et en bas respectivement.

→ Il n'est pas possible d'ajouter des étoiles ou autres objets car le fichier est infiniment étirée horizontalement.

Avant

Après



La lumière du soleil

LightSun.tga (512x32) avant édition

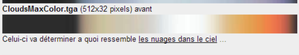
La gauche ¼ de ce fichier correspond à la couleur de l'ombre, le droit ¼, détermine à la fois le soleil, et il est la lumière de couleur.

Lightsun.tga après édition...

Les nuages Part 1

CloudsMinColor.tga (512x64 pixels) avant

CloudsMaxColor.tga (512x32 pixels) avant



Celui-ci va déterminer a quoi ressemble les nuages dans le ciel ...

Bien que les fichiers originaux soit assez complexe, il ya un moyen simple de l'édition d'abord vous pouvez réduire leur résolution à 32x32.

Il vous suffit ensuite modifier CloudsMaxColor.tga avec la couleur que vous voulez pour la partie éclairée de la CloudsMinColor.tga nuages et avec la couleur de la partie ombrée..

C'est ainsi que notre nouveau CloudsMinColor.tga et CloudsMaxColor sont modifier. Trackmania n'a pas de problème à accepter des textures plus petites que l'original ... Mais bien sûr, vous êtes libre de peindre les graphisme aussi complexes que les originaux ....

Les Nuages Part 2

StadiumFXClouds.dds (512x512 pixels)

Ce fichier est responsable de la projection d'ombres des nuages dans tous le stade et la construction de blocs.

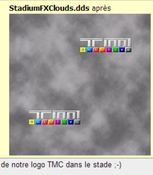
Vous pouvez l'utiliser pour des projets tout ce que vous voulez, ce qui rend cool de nouveaux effets comme énorme battant des logos, des couleurs arc-en-ciel ou de brouillard rampant sur le sol etc ...

Notez qu'un petit objet devient un énorme projection, de sorte que vous ne pouvez pas avoir plus de détails.

sauver au format DDS avec DXT1 (No Alpha)

StadiumFXClouds.dds avant

StadiumFXClouds.dds après



Oui, notre nouveau nuage ombre va envoyer une projection de notre logo TMC dans le stade ;-)

Reflections

EnvCubic.dds et **EnvCubicSpecA.dds** (768x128) avant ;-)

Ces fichiers sont responsable des reflets apporter sur les voiture ou les structure gonflable.

Notez que ces fichiers se composent en 6 images carrées placées côte à côte, qui sont les six faces d'un cube, qui fait de notre environnement.

Comme vous pouvez le voir dans le fichier d'origine, il montre (de gauche à droite) Stadium en avant, en arrière, le cieil, l'herbe, vue de gauche, de droite.

Donc, si vous changez un ou plusieurs de ces éléments, vous devrez modifier ce fichiers en conséquence.

Attention! C'est une texture pour les « grand garçon » car c'est un vrai rubik's cube.

Si vous voulez garder les choses simples, vous pouvez aussi travailler sur celle-ci comme un (2D) 256x256.
La plupart des programs ne peuvent pas importer ce genre de texture DDS de toute façon Photoshop le peut correctement.

Il a un petit inconvénient, le résultat final n'est pas à 100% aussi détaillé que si vous traitées avec 768x128 pixels, mais il le fera très bien pour la plupart des gens ...

EnvCubic.dds et **EnvCubicSpecA.dds** (768x128) **APRÈS** we change them ;-)

Si vous pouvez, sauver cette texture en cube 2D dans un format DDS avce DXT5 (Interpolated Alpha)..

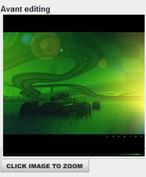
Part 4: Présentation

Il ya 2 fichiers à gauche important a identifier.

LoadScreen.dds (1024x1024 pixel)

Comme son nom l'indique, ce fichier définit l'écran montré quand une piste est en cours de chargement.
Le fichier est 1024x1024 pixels, mais la partie visible de celui-ci sera le 1024x768 central, de sorte que le haut et le bas de 128 pixels ne s'affiche pas.

Avant editing



CLICK IMAGE TO ZOOM

Après editing

CLICK IMAGE TO ZOOM

Icon.dds (128x128 pixels)

Comme vous l'avais lu, ce fichier n'est pas parmi les premiers files. C'est l'icône qui apparaît à la fenêtre de sélection de mod dans l'éditeur.

Icon Standard

Nouvel Icon

Pour faire une, il suffit de créer un nouveau fichier d'image de 128x128, faire votre icône et de l'enregistrer comme Icon.dds avec DXT1 (noAlpha). Il est stocké dans le répertoire racine de votre fichier zip.

Part 5: Fin de travail

Maintenant que nous avons modifié l'ensemble de nos fichiers, nous pouvons nettoyer le gâchis et à se préparer à utiliser notre mod.

1) Supprimez tous les fichiers que vous n'avez pas modifié de votre c: \ temp \ Image et c: \ temp \ mood \. Après tout, nous ne voulons pas utiliser toutes les textures par défaut dans notre mod mais juste nos fichiers modifiés ...

2) Utilisez votre application favorite zip pour créer une archive du contenu de c: \ temp (sans compter le fichier lui-même, tous les contenus à l'intérieur). Dans le cas où vous avez oublié, cochez la case ".Structure du fichier Zip.". Utilisez norme de compression.

3) Mettez le .zip dans votre fichier ...My Documents\Trackmania\Skins\[Environment]\Mod\. Redémarrez Tm et vous êtes prêt à utiliser. Have Fun!

Part 6: Workflow by Firefly

Le problème : Lorsque vous faites un mod, vous ne pouvez pas "recharger" le mod dans le jeu, parce qu'ils utilisent le cache de données jusqu'à ce que vous sélectionnez un autre mod, puis chargez votre nouveau mod. Depuis que j'ai vu beaucoup de gens quitter et redémarrer l'ensemble du jeu afin de tester leur environnement mods, voici mon petit conseil que peut vous faire gagner beaucoup de temps.

Comment testez votre mod

01. Zipper votre mod, par exemple "test1.zip", et copiez-le dans votre dossier skins ("Mes documents / TrackMania United / Skins / Stadium / Mod")
02. Une autre copie de ce mod dans le même dossier, et renommez le en "test2.zip"
03. Démarrer le jeu
04. Charger votre mod avec « test1.zip »
05. Appuyez sur ALT + TAB, et faire les modifications dans votre mod
06. Zipper votre mod en "test2.zip", et copiez-le dans votre dossier de skin
07. Changer avec ALT+TAB
08. charger la map avec test2
09. Press ALT+TAB and make edit your mod again
10. Zipper de votre mod édité comme "test1.zip", et copiez-le dans vos skin
11. Passage au jeu
12. Chargez votre map et sélectionnez l'option "test1" mod
13. Etape 5 à répéter, si nécessaire

LAST PAGE PAGE 1 2

This site is friendly to stationery (PC/MAC) and mobile (Android/iOS) browsers
Trackmania, Shootmania, Questmania games & media © Nadeo & UbiSoft used under fair use policy
8,373,442 page views since January 2008. All tutorials, services, coding © Mania Creative 2008-2013